



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

ADRIANA ALVES DE SANTANA SANTOS



**A Língua em Jogo: Reflexões e Estratégias para Trabalhar
o Apagamento da Nasal em Verbos**

MÓDULO DIDÁTICO

São Cristóvão / SE - 2020

Orientadora: Prof^a Dra Vanessa Gonzaga Nunes

Levar o professor a perceber que os erros recorrentes de ausência de plural nas produções dos alunos não estão associados exclusivamente à ortografia, mas podem ter uma relação com a variação natural da língua, atrelados aos processos fonéticos e fonológicos.

Querido(a) professor(a),

Ao produzir este material, intitulado módulo didático, pensei em nossos alunos que, diariamente, manifestam seus sentimentos e ações por meio de textos orais e escritos sem muito cuidado e reflexão.

No cotidiano da sala de aula, nós professores, enfrentamos vários obstáculos com a escrita desses alunos que falam e escrevem seus textos com alguns desvios que são, na maioria das vezes, considerados erros meramente ortográficos.

Foi no contexto do PROFLETRAS – Mestrado Profissional em Letras, na Universidade Federal de Sergipe – que essa visão foi ampliada e os erros cometidos pelos meus alunos passaram a ser vistos com um olhar diagnóstico, com vistas a pretensões interventivas.

Ao compartilhar essa realidade com os colegas professores, na certeza de que vocês também vivem essa prática, objetivamos contribuir nas aulas de Língua Portuguesa com uma reflexão sobre os erros cometidos pelos alunos no que diz respeito à marcação da nasal nas formas verbais de 3ª pessoa do plural e sugerir atividades que possam fazer nosso aluno refletir sobre a concordância entre o sujeito e o verbo na hora da escrita.

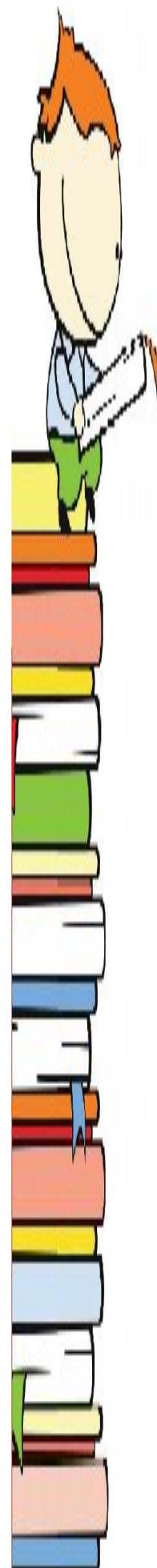
Por fim, enfatizamos a nossa satisfação em elaborar esse material que poderá ser usado pelos demais colegas nas mais diversas situações, com possibilidades de adaptação dos recursos utilizados nessa proposta e das etapas aqui sugeridas.

Abrços!

A autora.

SUMÁRIO

INÍCIO DE CONVERSA-----	4
A LÍNGUA NOSSA DE CADA DIA-----	5
A LÍNGUA EM JOGO-----	6
Apresentação-----	6
Objetivo do jogo-----	8
Objetivo da aprendizagem-----	8
Metodologia-----	8
Estrutura física-----	8
JOGO DA MEMÓRIA-----	9
Material utilizado-----	9
Orientação-----	9
Socializando a experiência-----	10
JOGO PASSA OU REPASSA-----	10
Material utilizado-----	10
Orientação-----	13
Socializando a experiência-----	13
JOGO DO QUEBRA-CABEÇA-----	13
Material utilizado-----	14
Orientação-----	16
Socializando a experiência-----	16
REGRAS DO JOGO-----	17
Jogo da Memória-----	17
Jogo Passa ou Repassa-----	18
Jogo Quebra-Cabeça-----	18
PALAVRAS FINAIS-----	19
REFERÊNCIAS-----	20



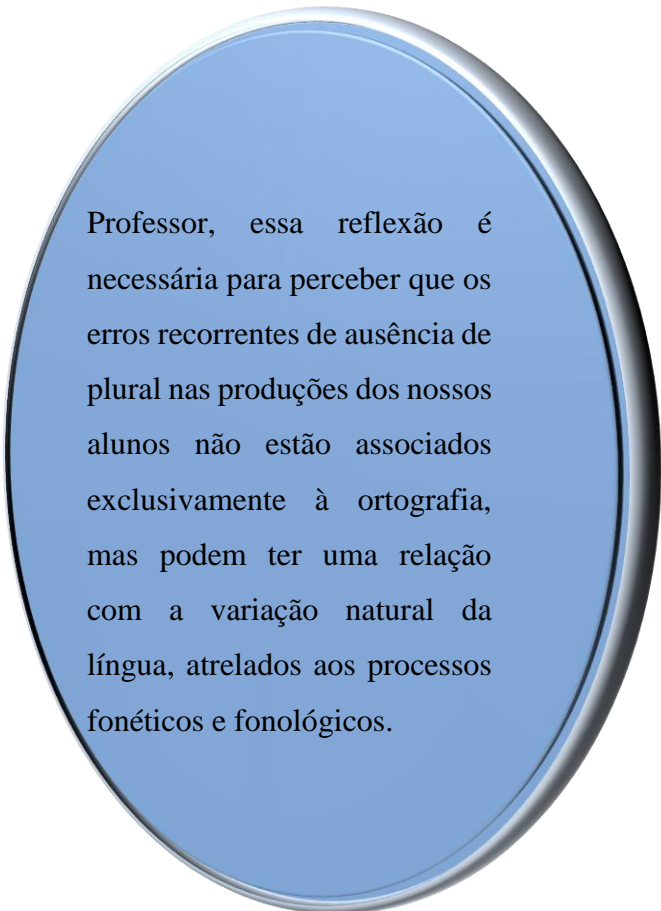
INÍCIO DE CONVERSA ...

Na maioria das vezes, as aulas de Língua Portuguesa são encaradas pelos nossos alunos como chatas e pedantes, pois os livros didáticos são pouco atrativos e as aulas são permeadas por regras e nomenclaturas que vão de encontro à teoria funcionalista.

Por outro lado, o professor enfrenta diariamente, alunos desmotivados e produções textuais cheias de erros de toda natureza que entristecem e desencorajam o docente a mudanças que estimulem um ensino e aprendizagem dinâmicos e atrativos.

É com base nesse contexto que observamos durante muito tempo que esses erros produzidos pelos alunos foram encarados como puramente falta de conhecimento gramatical. Quando passamos a entender que esses equívocos podem estar atrelados à fala dos alunos, começamos a compreender possíveis motivações e, conseqüentemente, somos levados a pensar em estratégias de correção que possam ser mais coerentes com a natureza de tais erros.

A fim de investigar até que ponto a oralidade pode estar influenciando a produção escrita dos alunos, realizamos uma pesquisa em sala de aula que diagnosticou o problema referente a erros cometidos nos textos dos alunos e motivou estratégias que culminaram neste módulo didático. Objetivamos com este trabalho refletir sobre a realização de formas verbais de 3ª pessoa do presente do indicativo com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, do turno vespertino, da Escola Municipal Profª Adília de Aguiar Leite, localizada no município de



Professor, essa reflexão é necessária para perceber que os erros recorrentes de ausência de plural nas produções dos nossos alunos não estão associados exclusivamente à ortografia, mas podem ter uma relação com a variação natural da língua, atrelados aos processos fonéticos e fonológicos.

Carmópolis/SE.

Também é objetivo deste módulo fazer com que os professores despertem para a importância de refletirem sobre a consciência fonética/fonológica atrelada à escrita, utilizando como meio este complexo lúdico proposto neste trabalho com ênfase para os títulos de filmes, os quais possuem verbos na 3ª pessoa do plural e, conseqüentemente, motivem o desenvolvimento de atividades que façam os alunos perceberem as congruências e as incongruências entre a fala o sistema notacional, a escrita.

A LÍNGUA NOSSA DE CADA DIA ...

Encontramos no cotidiano, expressões como “*a gente vamos*” ou “*a maioria foram*”, muito comum na linguagem oral no Brasil e que servem para comunicação e interação entre os falantes, mas que infelizmente, têm sido motivo de chacota entre os brasileiros, como bem atesta Bortoni-Ricardo (2014).

É necessário que tanto alunos quanto professores tomem conhecimento acerca das variáveis linguísticas que regulam nossa língua e a mantêm viva. Pois, mesmo os desvios gramaticais possuem certa lógica dentro do sistema da língua e não são cometidos por acaso, mas porque obedecem às regras próprias de sua variedade linguística. Em consonância com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (1998), podemos observar que:

A imagem de uma língua única, mais próxima da modalidade escrita da linguagem subjacente às prescrições normativas da gramática escolar, dos manuais e mesmo dos programas de difusão da mídia sobre ‘o que se deve e o que não se deve falar e escrever’, não se sustenta na análise empírica dos usos da língua. (BRASIL, 1998, p.29)

Observamos alguns documentos oficiais e percebemos que eles tratam da variação da língua nos diversos contextos de comunicação. Nesse sentido, voltamos nosso olhar para algumas competências específicas da disciplina de Língua Portuguesa, referente ao ensino fundamental II, elencadas na Proposta Curricular do Estado de Sergipe, que dentre as dez existentes no documento, duas nos chamaram atenção, a saber: a quarta competência que sugere um ensino que faça o aluno “compreender o fenômeno da variação linguística demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos” (SERGIPE, 2018), e a quinta que sugere “empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual” (SERGIPE, 2018).

A Base Comum Curricular Nacional determina os propósitos da área e orienta que o

aluno:

Aprenda [...] a construir sentidos coerentes para textos orais e escritos; a escrever e a falar, produzindo textos adequados a situações de interação diversas; a apropriar-se de conhecimentos e recursos lingüísticos [...] que contribuam para o uso adequado da língua oral e da língua escrita na diversidade das situações comunicativas de que participam. (BRASIL, 2016, p. 63).

Sendo assim, a pesquisa desenvolvida na turma supracitada foi realizada no período do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS – e culminou numa intervenção intitulada “A Língua em Jogo” que é uma estratégia de ensino pensada e executada a fim de sanar ou minimizar o apagamento da nasal (m) nas formas verbais de terceira pessoa do plural em posição final átona. Esse jogo foi executado em três etapas, sendo a primeira um Jogo da Memória, a segunda um Jogo de Passa ou Repassa e a terceira um Quebra-Cabeça.

Assim como contribuiu com a minha prática pedagógica, a concretização desse material visa contribuir com a sua prática também, colega professor, pois a principal finalidade deste módulo é levar os alunos a desenvolverem a consciência fonológica e refletirem linguisticamente, mas também, proporcionar a nós, educadores, uma reflexão sobre esse processo fonético/fonológico a fim de ajudar nossos alunos na escrita de textos que sofrem a influência da oralidade.

“A LÍNGUA EM JOGO”

Apresentação

Certamente, na maioria dos textos escritos por seus alunos do ensino fundamental, caro professor, é possível encontrar erros de vários tipos. As produções dos nossos alunos nos deixam frustrados e com o sentimento de impotência. Mesmo em relação aos trabalhos dos alunos no final do ensino fundamental, é possível encontrar erros triviais ou àqueles em que percebemos a influência da fala na escrita, desvios que poderiam ser sanados com atenção e reflexão na hora da escrita.

Com o advento da tecnologia e com a economia linguística, provavelmente esses erros atrelados à oralidade tendem a aumentar, portanto, nós professores precisamos criar estratégias para distinguir esses erros advindos da fala daqueles considerados ortográficos e levar o aluno a perceber essa variedade da língua e adequar seu texto às diversas práticas sociais.

Sendo assim, é necessário que os erros de ordem fonética e fonológica, ou seja, aqueles que estão ligados à oralidade e são recorrentes na fala do nosso aluno, possam ser encarados de

uma maneira distinta daqueles meramente ortográficos, que dizem respeito a uma convenção da língua. É nosso papel fazer com que reflitam sobre o fato de transcreverem o próprio discurso e que aprendam que fala e escrita são códigos distintos. Muitas vezes, o aluno que grafava “eles estudão” para “eles estudam” nunca foi chamado a atenção sobre como a sua fala influencia o seu erro, ou seja, nunca desenvolveu suas habilidades no campo da consciência fonológica.

Portanto, a atual proposta surgiu pelo fato de percebermos que os alunos do 9º ano, da escola citada, produziam textos orais com o apagamento do traço de nasal que marca o plural das formas verbais de 3ª pessoa, e na escrita, continuavam omitindo o grafema indicativo de plural o que resultava na ausência da concordância entre o verbo e o sujeito.

Mas como motivar nosso aluno a se conectar com uma questão de gramática?

Levando em consideração a importância do cinema no espaço escolar e pelo fato de ser um recurso que atrai a atenção do aluno, desenvolvemos ações nas aulas de Língua Portuguesa que utilizam esse recurso com o objetivo de fazê-lo passar por um processo que lhe permita ler, escutar, ver, pensar e escrever sobre assuntos da disciplina e que façam sentido para ele. É necessário que esse processo tenha significação para o aluno e ele não seja visto como um mero ouvinte, mas como um ser crítico e reflexivo que participa do processo de aprendizagem.

A proposta trazida neste trabalho versa sobre uma sequência de três jogos que foram adaptados para as aulas de Língua Portuguesa, que são: o “Quebra-cabeça”, o “Jogo da Memória” e o “Passa ou Repassa”, conhecidos por pessoas de todas as idades e que foram ajustados para este trabalho como meio para ensinar a marcação da nasal nas formas verbais de 3ª pessoa do plural, inicialmente aos alunos do 9º ano, da Escola Municipal Profª Adília de Aguiar Leite, em Carmópolis/SE de forma descontraída, mas que poderá ser adaptada para outras turmas/séries, a depender do objetivo elencado pelo professor

Como fazer com que nossos alunos gostem das nossas aulas?

Como conquistar esse aluno que está imerso no mundo das telas?

“A Língua em Jogo” é uma estratégia pensada com base em algo que fosse familiar ao aluno, imerso nesse mundo digital.

OBJETIVO DO JOGO:

O jogo contém três etapas cuja finalidade é desenvolver a consciência fonológica dos alunos a fim de eles perceberem a presença da nasal nas formas verbais de terceira pessoa e marcarem-na em seus textos escritos.

OBJETIVO DA APRENDIZAGEM:

Refletir sobre as práticas sociais orais e escritas; experienciar a relação fala e escrita, buscando compreender as congruências e as incongruências existentes entre as duas competências linguísticas; perceber a necessidade de grafar a marca de plural em flexões verbais, ainda que elas não venham emergir na fala.

METODOLOGIA

O complexo lúdico “A Língua em Jogo” é uma intervenção didática que foi aplicada na turma do 9º ano da escola citada com intuito de refletir sobre o uso das formas verbais de 3ª pessoa do plural e adequá-las às práticas sociais. Essa proposta pode ser adaptada a depender da necessidade da turma e da intenção do colega professor, pois os recursos que foram utilizados em cada jogo podem ser substituídos de acordo com a realidade de cada um. É importante ressaltar que a roleta e a máquina utilizadas no Jogo do Passa ou Repassa, recursos didáticos não tão acessíveis, são relevantes para essa aplicação, mas que podem ser utilizados em outras atividades na sala de aula. Sugerimos, portanto, que se possível, o professor invista na aquisição ou na confecção de materiais que podem ser reutilizados e adaptados em outras práticas.

ESTRUTURA FÍSICA

O jogo físico “A Língua em Jogo” é composto por (i) 24 cartas que foram manipuladas no “Jogo da Memória”; (ii) 20 cartas no “Passa ou Repassa”, sendo esse inspirado no jogo realizado pela professora Sílvia Souza Santos, presente no livro *Literatura em Jogo* (2017), com diferenças no recorte temático e na estrutura das cartas, e (iii) dois Quebra-Cabeças baseados em sinopses de filmes.

No “Jogo da Memória” utilizaremos duas cartas referentes ao mesmo filme, cada uma valendo 10 pontos, sendo uma com imagem e texto e outra somente com a imagem, conforme os pares da Figura 1. Os alunos irão descobrir os pares de cartas que se referem a cada filme. Este jogo tem como objetivo principal conhecer as cartas com a imagem e o nome do filme e memorizar o título para ser escrito no próximo jogo, o “Passa ou Repassa”.



Figura 1: imagem das cartas utilizadas no “Jogo da Memória”.

Dica: As cartas foram feitas em uma gráfica para ter uma arte mais bem elaborada, mas você, professor, pode selecionar os cartazes de filmes com os títulos que lhe interessam e fazer a arte em casa, no software Paint, imprimir, colar em um papel mais resistente - tipo papel dupla face - e recortar.

Para essa etapa, você vai precisar das cartas com os cartazes de filmes.

Coloque as cartas lado a lado viradas para baixo de forma aleatória para que o aluno vá virando de duas em duas até formar os pares. Divida os alunos em duas equipes para disputarem, a equipe que conseguir um maior número de cartas é a equipe vencedora.

Dica: Sugerimos que as equipes formadas sejam pequenas para se ter um maior controle dos alunos e se possa acompanhar a leitura dos títulos que serão necessários para a etapa seguinte.

Socializando a experiência:

Durante essa etapa, os alunos tiveram dificuldade em cumprir uma das regras do jogo que é a leitura em voz alta dos títulos dos filmes. Eles ficaram tão eufóricos que queriam esconder as cartas que foram viradas erradas para que a equipe adversária não visualizasse o nome do filme e, conseqüentemente, não conseguisse formar o par.

- **JOGO DO PASSA OU REPASSA:**

As cartas utilizadas no jogo anterior vão para dentro de envelopes que são encaixados em uma roleta que será girada por um aluno de cada equipe. Onde a seta pare, será retirado o envelope para ser analisado pelas equipes. Nesse momento, o representante retira o envelope da roleta e o entrega ao professor que, por sua vez, solicita aos representantes que coloquem a mão na orelha. Tomada essa posição, o professor falava a frase: “luz, câmera, ação” e cada representante bate no botão da máquina para ver qual a luz vai acender. A equipe que bate mais rápido, ou seja, consegue acender a luz primeiro terá a oportunidade de analisar a carta contendo o encarte do filme.

Nesse momento, o professor entrega o envelope para o representante da equipe e coloca a ampulheta para contar o tempo. Enquanto isso, o representante está analisando a carta com os membros da sua equipe. Ao término do tempo, o representante entrega a carta que estava em branco com o título do filme escrito. Se estiver correto, a equipe ganha 10 pontos, se estiver escrito errado ou em branco, não ganha nem perde nada. Entretanto, passa a vez para a outra equipe que terá a oportunidade de responder. Caso responda corretamente, ganhará 10 pontos, mas, se não responder ou responder errado, não ganhará nem perderá nada, porém repassará para a primeira equipe que, nesse momento, pode solicitar uma pista ao professor para lembrar o nome do filme. Caso acerte o título, ganhará os 10 pontos, caso erre, perde os 10 pontos.

Ao final, ganhará a equipe com o maior número de pontos somados nos dois jogos.

Material utilizado:**Figura 2:** Cartas- Surpresa e Cartas em branco.**Figura 3:** Cartas com cartazes dos filmes contendo somente a imagem.

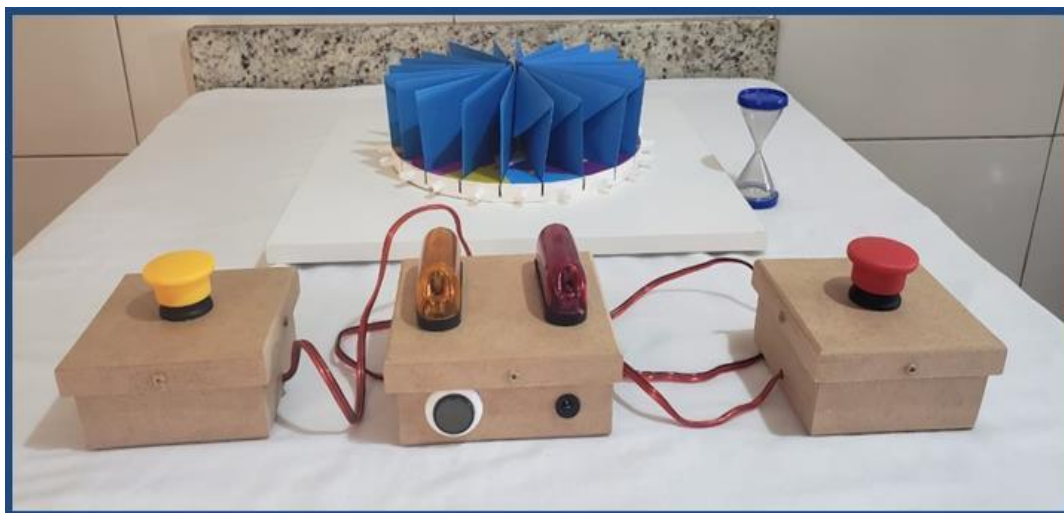


Figura 4: Ampulheta, roleta com os envelopes e máquina para o Jogo “Passa ou Repassa”.



Figura 5: Modelo da Roleta para ser impressa.

Para essa etapa, você vai precisar de uma roleta, das cartas que já foram utilizadas na primeira etapa, envelopes para as cartas, uma lousa para as equipes escreverem os nomes dos filmes e uma máquina do Passa ou Repassa.

Orientação:

Coloque as cartas encaixadas na roleta conforme mostra a Figura 4.

Divida os alunos em duas equipes, as mesmas formadas no Jogo da Memória. Rode a roleta para pegar o envelope e entregar à professora. Peça aos alunos posicionados para colocarem a mão na orelha e aguardarem a professora falar a frase: “luz, câmera, ação” para baterem no botão da máquina. Analisar a carta juntamente com a equipe escrever o nome do filme na lousa específica.

Dica: A roleta utilizada foi confeccionada em madeira, tem 15cm por 15cm de largura. Caso você não possa adquirir ou confeccionar uma roleta, você pode optar por uma versão de papel. Utilize o modelo disponibilizado na Figura 5. Você pode utilizar o quadro negro da sala no lugar da lousa.

A máquina do Passa ou Repassa também pode ser substituída por um sininho que poderá ficar a uma distância das equipes e após a frase dita pela professora, a equipe corre para bater o sino, quem conseguir bater primeiro terá a oportunidade de pegar a carta da roleta.

Socializando a experiência:

Durante essa etapa, os alunos fizeram muito barulho por conta da disputa entre as equipes. Esse jogo movimentou a turma que queria acertar todas as respostas. Os alunos empolgados participaram desse jogo e se mostraram bastante competitivos. Alguns discordaram da regra do repasse que retira 10 pontos da equipe que não souber responder o nome do filme corretamente. Essa regra gerou bastante confusão, pois os integrantes das duas equipes não queriam perder a pontuação, mesmo quando não acertavam a resposta.

Dica: Caro professor, sugerimos que leiam as regras antecipadamente com seus alunos para que todos entendam e, assim, não gere tanto tumulto.

• **JOGO DO QUEBRA - CABEÇA**

O Quebra-Cabeça é um jogo que utiliza a sinopse de filme e a imagem dos personagens principais que serão montadas pelo aluno levando em consideração o sentido do texto, como também, os verbos inseridos na sinopse que deverão ser encaixados com base na relação destes

com o sujeito. A escolha do Quebra-Cabeça se deu pelo fato deste ser importante na reflexão, pois preza pelo raciocínio lógico, habilidade importante na manipulação da língua.

A união deste jogo à sinopse de filme é relevante porque é um campo que atrai a atenção dos alunos pelo fato de abarcar uma diversidade de filmes que despertam a atenção dos discentes. São permeados por tramas instigantes e envolventes e proporcionam uma ampliação de repertório. À medida que eles se interessam pelo enredo, sentem-se motivados a assistirem ao filme, com isso aumentam o repertório cultural e lexical, além de serem motivados à leitura, e terem o senso crítico e a criatividade aguçados, sobretudo, para escritas futuras.

Com base nesse contexto, objetivamos uma imersão do aluno a uma prática social, através do gênero sinopse e encartes de filmes para que reflita sobre esses textos e contextos e incorpore linguisticamente a nasal nas formas verbais de terceira pessoa do plural em seus textos orais e escritos, levando em consideração a situação, o contexto e os interlocutores.

Material utilizado:



Figura 6: Imagem do Filme: Eu sei o que vocês fizeram no verão passado.

Sinopse:

Em uma pequena cidade costeira, quatro adolescentes atropelam e supostamente matam um desconhecido. Com medo das consequências deste acidente, decidem se livrar do corpo e o jogam no mar.

Dica: Professor, nessa atividade priorizamos sinopses que tivessem um maior número de verbos na terceira pessoa do plural para fazer o aluno perceber a consoante nasal que marca o plural desses verbos. Esse texto pode ser substituído por sinopse de livros, letras de músicas ou outros textos, a depender do objetivo para a aula em questão.

A vida de cada um dos quatro toma rumos diversos e um ano depois, eles se reencontram na mesma cidade e uma das jovens recebe um bilhete dizendo: "Eu sei o que vocês fizeram no verão passado". Deste momento em diante mortes acontecem.

Peça base:

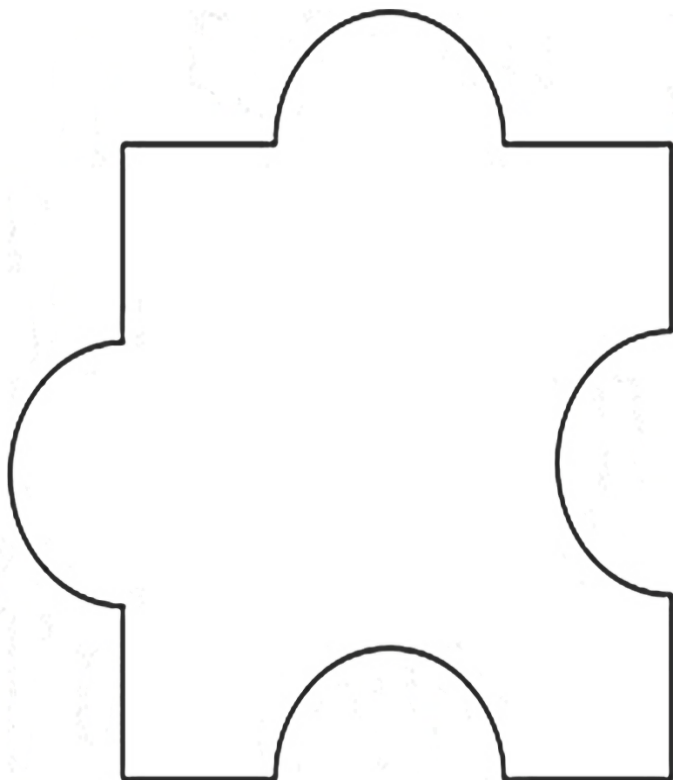


Figura 7: Peça do quebra-cabeça

Dica: As peças do quebra-cabeça foram feitas em uma gráfica, mas o colega professor poderá selecionar os materiais necessários na internet, montar no software Paint, fazer a impressão e colar em papel resistente. Pode utilizar também E.V.A. e recortar as peças individualmente.



Figura 8: Verbos utilizados no Quebra-Cabeça

Para essa etapa, você vai precisar de uma imagem do filme selecionado, uma sinopse e uma peça que servirá de base para fazer as demais peças do quebra-cabeça.

Orientação:

Coloque as peças sobre uma mesa grande ou no chão e forme grupos de alunos que irão montar o Quebra-cabeça seguindo tanto a imagem quanto o texto. Ao final da montagem, os alunos devem encaixar os verbos na sinopse observando seus referentes.

Divida os alunos em dois grupos. Os alunos vão encaixando as peças para formar o Quebra-Cabeça. Ao final, ler o texto em voz alta para ver se precisa fazer alguma adequação.

Socializando a experiência:

Durante essa etapa, os alunos demonstraram bastante concentração e reflexão sobre a Língua Portuguesa. Todos interagiram e participaram da montagem do Quebra-Cabeça que despertou a curiosidade de muitos na hora do encaixe das formas verbais.



Figura 8: Imagem do Quebra-Cabeça

Quadro 1: Cronograma sugestão para as etapas do “A Língua em Jogo”

<p>Primeira Etapa: (2 aulas/100 min)</p> <p>Jogo da Memória</p>	<p>-Expor as 24 cartas, sendo 12 contendo imagem e texto e 12 contendo somente imagem, para que o aluno possa perceber e relacionar a imagem ao texto;</p> <p>-Criar nos alunos uma percepção da escrita e uma consciência dos sons da palavra para serem reproduzidos em seus textos escritos.</p>
<p>Segunda Etapa: (2 aulas/100 min)</p> <p>Jogo do Passa ou Repassa</p>	<p>-Analisar a imagem contida na carta para lembrar o título do filme visto no primeiro jogo e escrever numa lousa esse texto adequadamente, com a presença da nasal;</p> <p>-Fazer com que o aluno perceba as formas verbais com a nasal na marcação do plural.</p>
<p>Terceira Etapa: (2 aulas/100 min)</p> <p>Jogo do Quebra - Cabeça</p>	<p>-Refletir sobre a língua com base no Quebra-Cabeça que continha a imagem e a sinopse de filme;</p> <p>-Reforçar o conhecimento sobre a nasal adquirido nas duas primeiras fases e refletir sobre a língua.</p>
<p>Quarta Etapa: (4 aulas/200 min)</p> <p>Teste de Saída</p>	<p>Filme: “Superação – Um Milagre de Fé”</p> <p>-Sinopse do filme</p>

Quadro 1: Cronograma elaborado pela autora.

REGRAS DO JOGO

JOGO DA MEMÓRIA

As duas equipes devem ser formadas com até 7 alunos que participarão dos dois jogos;

- ✓ As duas equipes farão par ou ímpar pra ver qual delas iniciará o jogo;
- ✓ À medida que forem levantando as cartas, os alunos deverão, obrigatoriamente, ler o título do filme em voz alta para perceber o sujeito e o verbo na 3ª pessoa do plural, que será utilizado para o segundo jogo;
- ✓ A equipe que errar passará a vez para a equipe adversária, mas se acertar continuará jogando;

- ✓ As equipes irão contar quantas cartas conseguiram e somar a pontuação, pois cada par encontrado equivalerá a 20 pontos. Esses pontos serão somados com os pontos do próximo jogo e, ao final, vencerá a equipe com a maior pontuação.

JOGO DO PASSA OU REPASSA

- ✓ As duas equipes continuarão com seus integrantes e escolherão um representante que irá girar a roleta. O participante pode ser alterado a cada rodada, a critério de cada equipe. A equipe deve contar também com um escritor que irá escrever a resposta numa lousa apropriada;
- ✓ A equipe que obtiver a maior pontuação no “Jogo da Memória” iniciará o jogo, girando a roleta para pegar o envelope e o entregará à professora;
- ✓ Ao girar a roleta, se a seta ficar presa em um dos pinos, o representante poderá pegar o envelope que está ao lado, à direita ou à esquerda. Quando tiver apenas um envelope, não precisará girar a roleta, pois o representante pegará o único que tiver restado;
- ✓ De posse do envelope, a professora solicitará aos representantes que coloquem a mão na orelha e dirá a frase: “luz, câmera, ação”. O representante que bater primeiro a mão na máquina do “Passa ou Repassa” receberá o envelope para ser analisado pela equipe e, neste momento, terão o tempo medido por uma ampulheta;
- ✓ Se a equipe não souber a resposta ou responder errado não perderá e não ganhará nada, mas passará a vez para a equipe adversária. A segunda equipe irá analisar e responder dentro do tempo e se não souber ou errar a escrita também não ganhará e não perderá nada, mas repassará para a primeira equipe que poderá solicitar uma pista para lembrar o nome do filme. Caso acerte o título, ganhará os 10 pontos, mas, se errar, perderá 10 pontos;
- ✓ Teremos cartas-surpresa que farão com que os participantes ganhem 10 ou 5 pontos ou percam 10 ou 5 pontos;
- ✓ Ao final, as duas equipes irão somar os pontos alcançados no primeiro e no segundo jogo. Ganhará a equipe com a maior pontuação.

JOGO DO QUEBRA – CABEÇA

Jogo composto por uma única equipe de até 4 pessoas;

- ✓ Montar o quebra-cabeça com base no sentido do texto e na imagem;
- ✓ Perceber os sujeitos e colocar cada verbo em seu lugar adequado;

- ✓ Não existe disputa para ver quem é o vencedor, pois a finalidade é a reflexão do assunto, através do texto e imagem, e compreensão para se tornar competente nas práticas sociais;
- ✓ Ao final, a equipe deve ler o texto em voz alta para perceber se existem inadequações que deverão ser corrigidas antes do término do jogo.

PALAVRAS FINAIS

Chegamos ao final deste trabalho e nosso sentimento é de alegria por poder contribuir com o aprendizado de outros alunos que poderão utilizar essa metodologia do “A Língua em Jogo”. Queremos enfatizar para você, professor, que a proposta aqui trazida é apenas uma sugestão de como foi utilizada em minha sala de aula e que poderá também ser utilizada por você, com seus alunos, mas que poderá ser alterada e adaptada para sua realidade e despertar em sua sala de aula o prazer de refletir sobre a língua com alegria e ludicidade.

Como já anunciado, a Língua Portuguesa é um instrumento usado para se comunicar e interagir socialmente. Por meio da Língua os usuários expressam seus sentimentos, emoções, agem e reagem nas diversas práticas sociais.

Por isso, é importante ressaltar a necessidade de levarmos nossos alunos a conhecerem as variáveis linguísticas que regulam nossa língua e a mantêm viva. É preciso também que nós professores nos conscientizemos das inadequações e limitações e dos desvios gramaticais que obedecem às regras próprias da variedade linguística.

Sendo assim, realizamos essa proposta interventiva a fim de levar uma oportunidade aos professores de Língua Portuguesa de conhecerem alguns fenômenos presentes na fala do aluno e a possível influência na escrita, como também, a conscientização do aluno sobre a importância de desenvolver a consciência fonológica para adequar seu texto nas duas modalidades da Língua, seja a falada ou escrita nos diversos momentos de práticas linguísticas.

A autora.

REFERÊNCIAS

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Por que a escola não ensina gramática assim?** – 1ª edição – São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar.** Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versaorevista.pdf>.

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

SERGIPE. Secretaria Estadual de Educação. **Proposta Curricular do Estado de Sergipe.** 2018. Disponível em: Consulta Pública: <http://bit.ly/conpublica>. Acesso em: 09/09/2018.